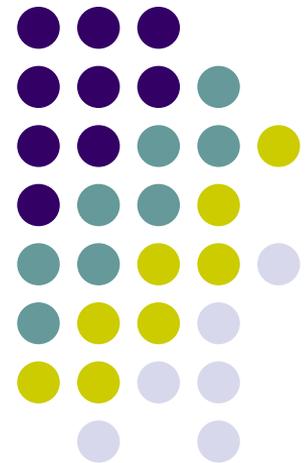


Zwischen Fanatismus und Leidenschaft

Teil II: Anwenderperspektive

Computerspiele und virtuelle Welten
im 20. und 21. Jahrhundert

Herwig Rehatschek
Graz, 20. November 2008

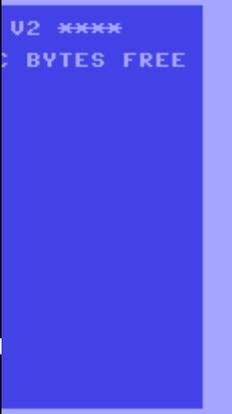
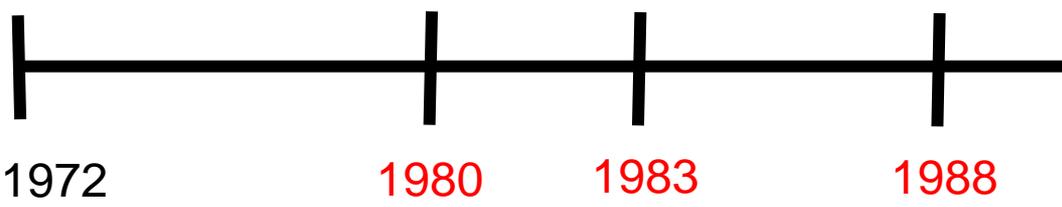


Agenda



- Historischer Abriss und Genres
- Motivation
- Mögliche Gefahren
- Nutzen und Chancen
- Schlussfolgerungen
- Diskussion

Historischer Abriss



Historischer Abriss



Konsolen

Heimcomputer

Konsolen &
Heimcomputer

1972

1983

1988

1995

2008



Sony Playstation 3



Nintendo Wii

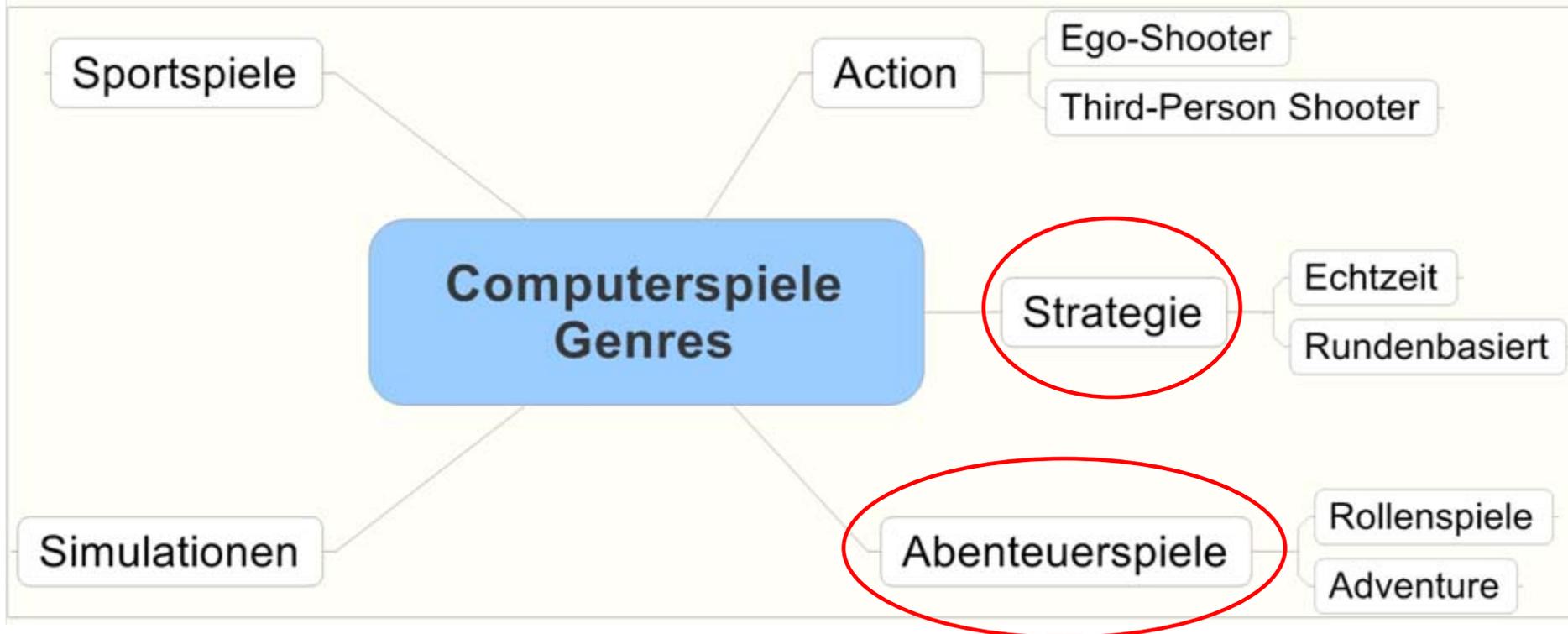
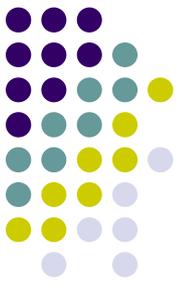


Microsoft Xbox 360



PC mit leistungsfähiger
Graphikkarte
nvidia - GeForce,
AMD – ATI-Radeon

Computerspiele - Genres

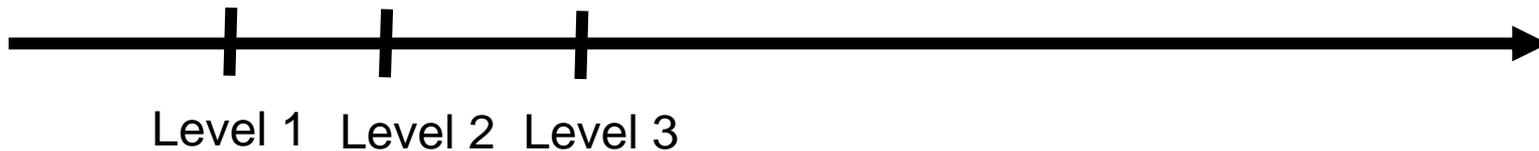


 Meine bevorzugten Genres, Empfehlung auch für Jugendliche

Neue Entwicklung bei Adventure / Rollenspielen

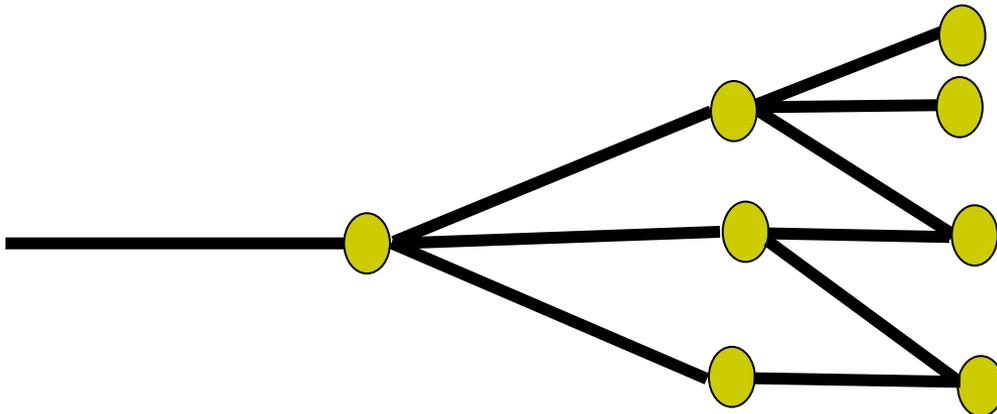


Klassische Spiele:



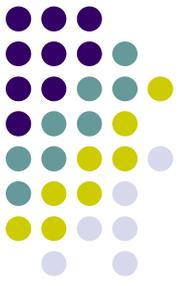
Linearer Spielverlauf

Neue Generation von Adventure - Rollenspielen:



„non-linear story telling“

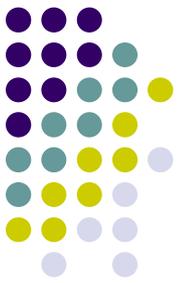
Warum spielt man Computer Spiele?



- Ablenkung
- Betreten von Welten, die man sonst nicht betreten kann
- Möglichkeit aktiv etwas zu verändern und zu kreieren
- Spielerisch komplexe Thematiken zu lernen

Beobachtung:

- Frauen spielen andere Spiele als Männer



Mögliche Gefahren

☹ Brutalität &
Agressionssteigerung

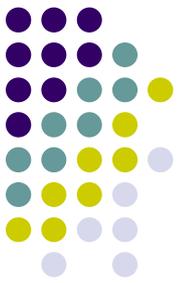
- ✓ Hermetische Abschottung nicht möglich
- ✓ Altersbegrenzungen beachten!
- ✓ Gemeinsame Reflexion mit den Eltern!

☹ Suchtverhalten

- ✓ Pausen!
- ✓ Eltern müssen eingreifen

☹ Vereinfachung des
Weltbildes

- ✓ Begleitung durch die Eltern
- ✓ Auch reale Spiele spielen
- ✓ Einseitigkeit vermeiden



Nutzen und Chancen

- ☺ Fördert Kreativität und Eigeninitiative
- ☺ Verkörperung von Phantasie-Charakteren
- ☺ Förderung von strategischen Denken und Entscheidungsfindung
- ☺ Spielendes Begreifen von komplexen Zusammenhängen
- ☺ Aktivität versus Passivität (TV!)

Jugendliche die (PC-)Spiele spielen sind mir
1000x lieber als jene, die nur vor dem Fernseher sitzen.
Erstere sind nämlich aktiv!
(frei nach Bill Gates)

Schlussfolgerungen



- Spielen ist eine Basiseigenschaft des Menschen
- Computerspiele können Gefahren bergen
 - Gemeinsame Reflexion & Analyse mit Eltern wichtig!
 - Für Abwechslung und Bewegung sorgen!
- Computerspiele bieten viele Chancen & Nutzen
 - Betreten von Welten die sonst unzugänglich bleiben
 - Aktive Freizeitbeschäftigung
 - Kinder entwickeln freieren Umgang mit Normen
- Oftmals verbunden mit aktiver Auseinandersetzung mit Religion

Danke für's zuhören!





Kontakt

Dipl.-Ing. Dr. techn. Herwig Rehatschek

Bereichsleiter „Organisation der Lehre“

Organisationseinheit für Studium & Lehre

Medizinische Universität Graz

Goethestraße 43 / 8010 Graz

Tel.: 0316 380 4020

E-mail: Herwig.Rehatschek@meduni-graz.at

Web: <http://www.meduni-graz.at/788>

Personal web: <http://members.aon.at/wigl>

